TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!

2ª parte de la guía
POKéMON RANGER 3

REVISTA POKéMON™

Por los expertos de Nintendo Acción

- Los Pokémon de inicio
- La región de Teselia
- Y todas las novedades

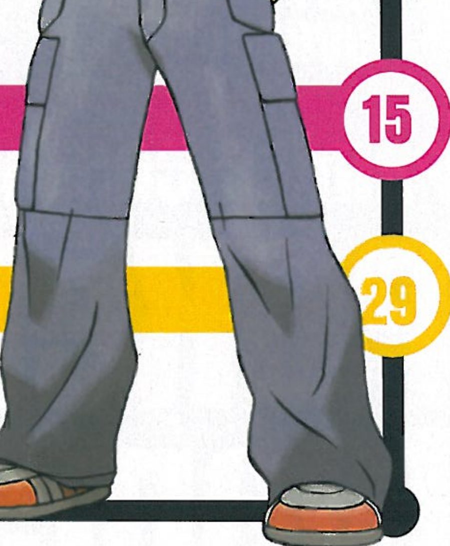
PRIMER CONTACTO

POKéMON Blanco y Negro

Suplemento de Nintendo Acción nº 219



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director** Juan Carlos García Díaz •**Director de Arte** Abel Vaquero •**Redacción** Rubén Guzmán
•**Maquetación** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción** Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores** Jorge Puyol Cavero
■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
•**Directora General** Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos** Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero** José Aristondo •**Director de Producción** Julio Iglesias
•**Directora de Distribución y Suscripciones** Virginia Cabezón •**Director de Sistemas** Javier del Val •**Directora de Márketing** Belén Fernández
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial** José E. Colino •**Jefe de Servicios Comerciales** Jessica Jaime
•**Directora de Publicidad** Mónica Marín •**Publicidad** Noemí Rodríguez •**Coordinación de Publicidad** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax 902 118 632
■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Tel. 902 540 777 Fax 902 540 111 ■ **Distribución** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte** BOYACA •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
■ **Depósito Legal** M-25632-2005

DESCÁRGALOS EN LA CWF

Giratina y Arceus, a tu alcance en 'Ranger 3'

Las dos últimas "distribuciones especiales" de Ranger 3 nos permiten conseguir a Giratina y Arceus, nada menos.

La **Grisosfera** es un preciadísimo objeto, que fue robado hace muuuuucho tiempo. Tu objetivo es recuperarlo y de paso hacer lo posible para rescatar a Giratina, que sigue vagando sin rumbo, incapaz de regresar a su propio mundo desde hace más de mil años.

Consigue que vuelva a casa

Eso, cumplir la misión, te llevará a luchar en **un combate formidable**, pero no será nada comparado con la recompensa de contar con este increíble Pokémon. Eso sí, date prisa porque la misión está disponible desde diciembre a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo y finalizará dentro de poco.

Lo mismo, o sea un tiempo límite, tienes para hacerte con el último gran legendario de Pokémon Ranger 3: Arceus. Sus planes son dominar el mundo y causar un gran daño a los humanos. Impídelo descargándote la misión en la CWF y apelando a **los poderes de Dialga, Palkia y Giratina**. Sólo su increíble fuerza puede evitar que Arceus se salga con la suya. Y tú con la tuya, claro.



Dialga, **Palkia** y Giratina... y tendrás a Arceus.



Giratina está perdido hasta que das con él...

Las Misiones Especiales que deberías haber cumplido

El día 11 de enero se cerraron 4 eventos de gran importancia en la CWF de Nintendo. Por si no te enteraste, aquí te contamos en qué consistieron, qué se conseguía y... bueno, te ponemos los dientes largos.

DEOXYS Y EL TEMPLO DEL ARCANO



El escurridizo Deoxys adopta 4 formas, obtienes una u otra según la velocidad a la que lleves a cabo la misión. Eso sí, necesitas aliarte con más jugadores. La recompensa: transferirlo por la Red Ranger a Perla, Platino, Diamante, Oro o Plata.

RECUPERA LA ESFERA AZUL



Persigue a los Nappers para conseguir un Huevo de Manaphy. Podrás transferirlo a los juegos de la serie principal de Pokémon (sólo en DS) y una vez allí espera a que rompa el cascarón y déjalo en la guardería con Ditto. Nacerá Phione, que no se consigue de otra forma.

RESCATA AL SHAYMIN PERDIDO



El pobre está a punto de caer en las garras de los Nappers, pero antes se transforma en su forma cielo y sale volando. Esquiva los ataques de los Nappers y protege a Shaymin. Cuando lo tengas, transfiérelo a Oro, Plata o Platino, y usa la Flor de Gracídea para cambiar su forma.

INVESTIGA LA EXTRAÑA ERUPCIÓN



Un grupo de turistas ha quedado atrapado por una erupción volcánica... provocada por el inefable Heatran. Captúralo para detener el volcán y salvar a los sufridos turistas. Además, te vendrá muy bien contar con su movimiento Estallido.

- Nintendo/Game Freak
- +150 nuevos Pokémon
- DS/DSi/3DS
- Estreno en marzo

POKÉMON™

EDICIÓN BLANCA EDICIÓN NEGRA

¡Llega la Quinta Generación!

Las nuevas Ediciones Blanca y Negra presentan más de 150 nuevos Pokémon y toda una nueva región para explorar: Teselia. ¡Te ofrecemos los primeros detalles!



¡BIENVENIDOS A TESELIA! Tus aventuras como entrenador de Pokémon tendrán lugar en esta nueva región, un lugar muy alejado de las regiones de Kanto, Johto, Hoenn y Sinnoh. Teselia tiene como capital la enorme Ciudad Porcelana, una auténtica metrópoli moderna que, con sus rascacielos, recuerda mucho a Nueva York. Empezarás la aventura en un pequeño pueblo al sureste de la gran ciudad, explorando las zonas verdes cercanas antes de llegar a la capital. En Teselia no aparece casi ninguno de los Pokémon de otras regiones, por lo que siempre te encontrarás con Pokémon nunca vistos.

LOS PROTAGONISTAS

LOS PERSONAJES PRINCIPALES son de estreno. Tanto los humanos como los Pokémon. Entre ellos destacan los que te acompañarán toda la aventura: Snivy, Tepig y Oshawott, más Reshiram y Zekrom.

Los Pokémon iniciales

Snivy, Tepig y Oshawott son tus opciones al inicio de tu aventura. Aquí tienes los primeros detalles sobre ellos para que te lo vayas pensando.

Snivy

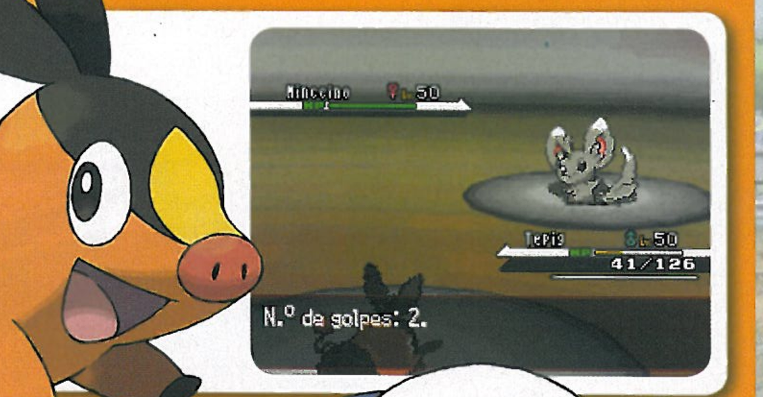
SU TIPO PLANTA *le hace tener ventaja en los combates sobre los Pokémon de tipo Agua y Tierra. Este Pokémon Serpiente Hierba se mueve ágilmente si recibe rayos de sol, cuenta con la habilidad Espesura, mide 0,6 metros y pesa 8,1 kg.*





Tepig

SU TIPO FUEGO *le convierte en un Pokémon muy fuerte en los combates contra rivales de tipo Planta y de tipo Hielo. Se trata de un Pokémon de la especie Cerdo Fuego y tiene la habilidad Mar Llamas. Mide 0,5 metros y pesa 9,9 kg.*



Oshawott

SU TIPO AGUA *le convierte en un Pokémon extremadamente efectivo contra los tipo Fuego en combate. Se trata de un Pokémon de la especie Nutria que mide 0,5 metros y pesa 5,9 kg. Tiene la habilidad Torrente.*





Los Legendarios

Las Ediciones Blanca y Negra están presididas por Reshiram y Zekrom, que representan el Yin y el Yang.

Reshiram

EL LEGENDARIO DE LA EDICIÓN NEGRA es un Pokémon Dragón/Fuego que tiene la habilidad Turbollama.

Zekrom

LEGENDARIO DE LA EDICIÓN BLANCA, es de tipo Dragón/Eléctrico y tiene la habilidad Terravoltaje.

Los nuevos personajes

No sólo se estrenan los Pokémon, también cambian entrenadores y algunos personajes principales. Echa un vistazo.

La entrenadora

AL COMENZAR la aventura puedes elegir ser una Entrenadora. Tiene una PokéDex a juego y este look cañero.

El entrenador

SU POKÉDEX es de color rojo, en lugar del rosa de la chica. Pero le espera la misma emoción...

Profesora Encina

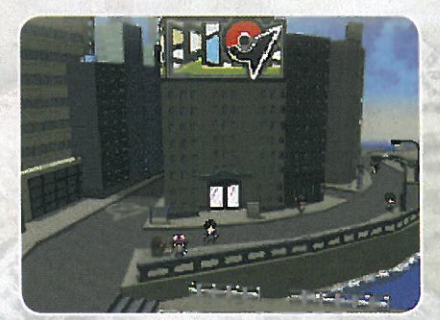
ESTA INVESTIGADORA te entrega tu primer Pokémon y la Pokédex. Te invita a descubrir todos los de Teselia.

LAS PRIMERAS CLAVES

TE SORPRENDERÁ la cantidad de innovaciones presentes en las Ediciones Blanca y Negra, desde el diseño gráfico en 3D a las nuevas funciones Wi-Fi, pasando por ataques y habilidades Pokémon de estreno.

Un mundo en 3D

Los gráficos 3D son la novedad más llamativa. Lo disfrutarás en Ciudad Porcelana, en la que te podrás meter realmente entre los edificios y... apenas verás el cielo. Los giros de la cámara están pensados para que disfrutes la aventura al máximo.







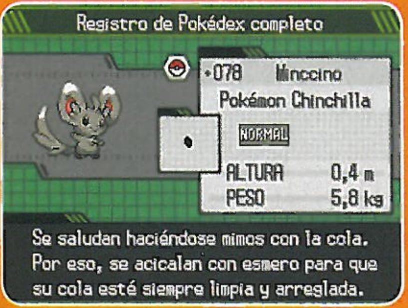




La Pokédex

La Profesora Encina te entregará la PokéDex para que captures a todos los Pokémon de Teselia, ¡y son más de 150! Cuando te encuentres un Pokémon salvaje, lánzale una Poké Ball para capturarlo y quedará registrado en la PokéDex, donde podrás comprobar su altura, su peso, su tipo y otros detalles. Tu misión será capturarlos a todos.





El evento de Zoroark

Para capturar a Zoroark, deberás traerte a Raikou, Suicune y Entei 'shinies del evento que tendrá lugar dentro de poco para las ediciones Diamante, Perla, Platino, Oro HeartGold y Plata SoulSilver. Con su habilidad Ilusión, se puede transformar en su rival para engañarte.



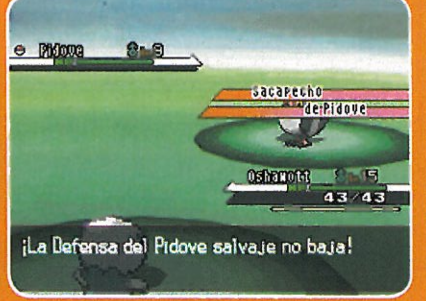




Más nuevos Pokémon

Pues sí, muchos y tan originales como Pidove, un Pokémon pájaro: su habilidad Sacapecho impide que le bajen la Defensa. Sandile, un cocodrilo de tipo Tierra cuya habilidad Autoestima le sube el Ataque. Otros Pokémon nuevos son Gigalith o Minccino.









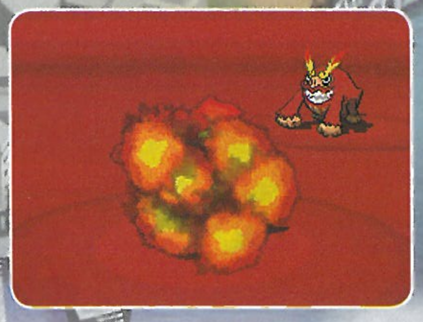


Los combates Pokémon

También han experimentado unas cuantas mejoras. Los Pokémon estarán continuamente en movimiento, incluso al ejecutar sus ataques. La cámara se alejará o se acercará en función de lo que ocurra en batalla, de manera que puedas ver mejor lo que sucede en cada instante. Otra novedad es que las habilidades aparecen indicadas en pantalla al ser activadas. En estas imágenes también puedes ver a otros Pokémon, como Blitzle, la cebra de tipo Eléctrico; Darmanitan, el orangután de Fuego; o Klink, el Pokémon engranaje.











Wi Fi, sin claves

Gracias al modo Emparejamiento Aleatorio, podréis combatir sin intercambiar la claves de amigo. Ya sabes, combatir es una fantástica manera de mejorar habilidades.





DESCUBRE CIUDAD PORCELANA

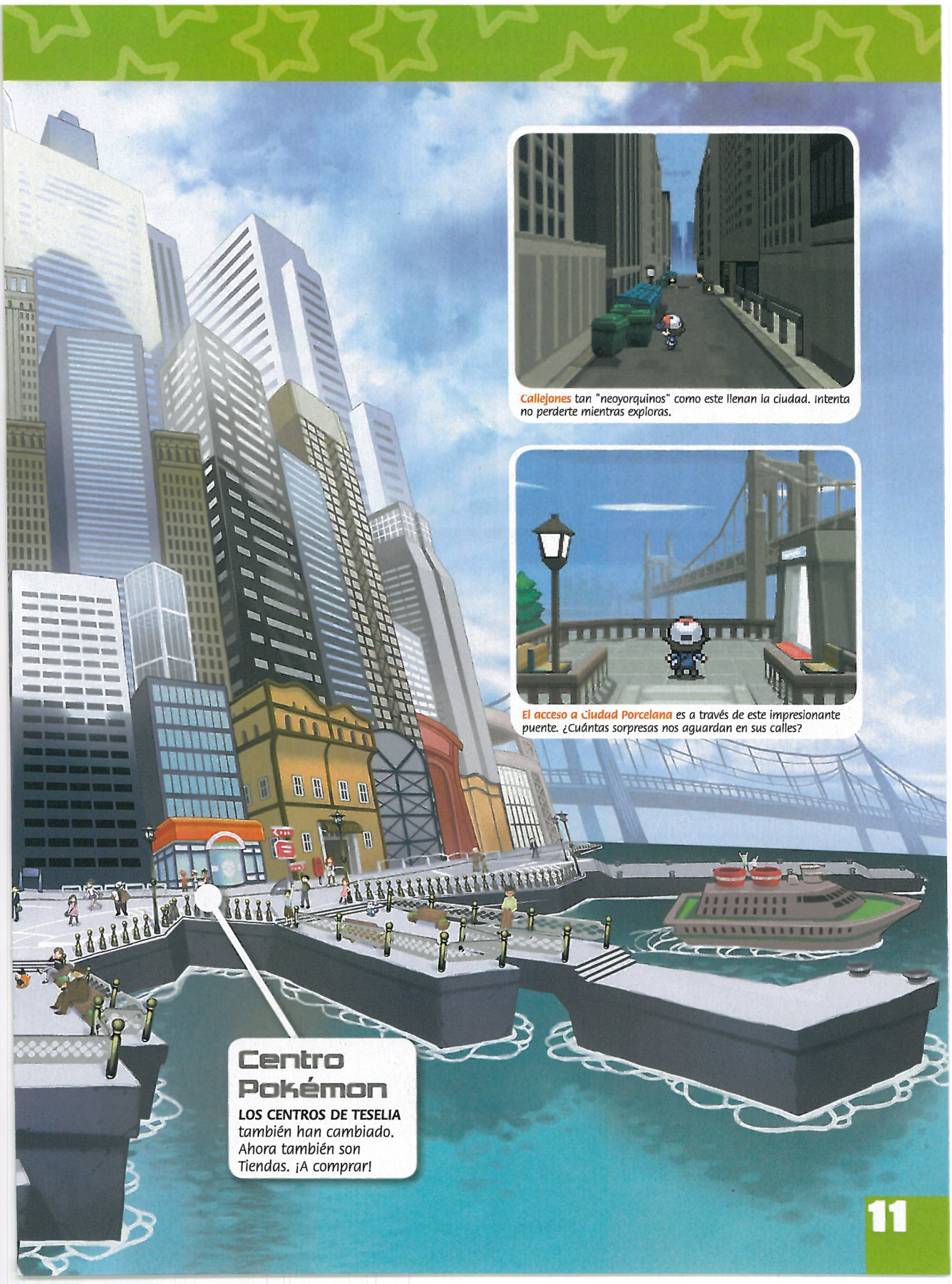
LA CAPITAL DE TESELIA es una ciudad repleta de rascacielos entre los que puedes adentrarte. Las largas calles están llenas de residentes, turistas y vendedores que realizan sus actividades cotidianas. ¡Lo que te vas a divertir!

Mirando al cielo

LOS RASCACIELOS *de Ciudad Porcelana son enormes, y puedes explorar los callejones.*

El muelle

UN PUERTO, BARCOS... *No hace falta ser muy listo para deducir que se podrá viajar por mar, y que saldremos desde aquí.*



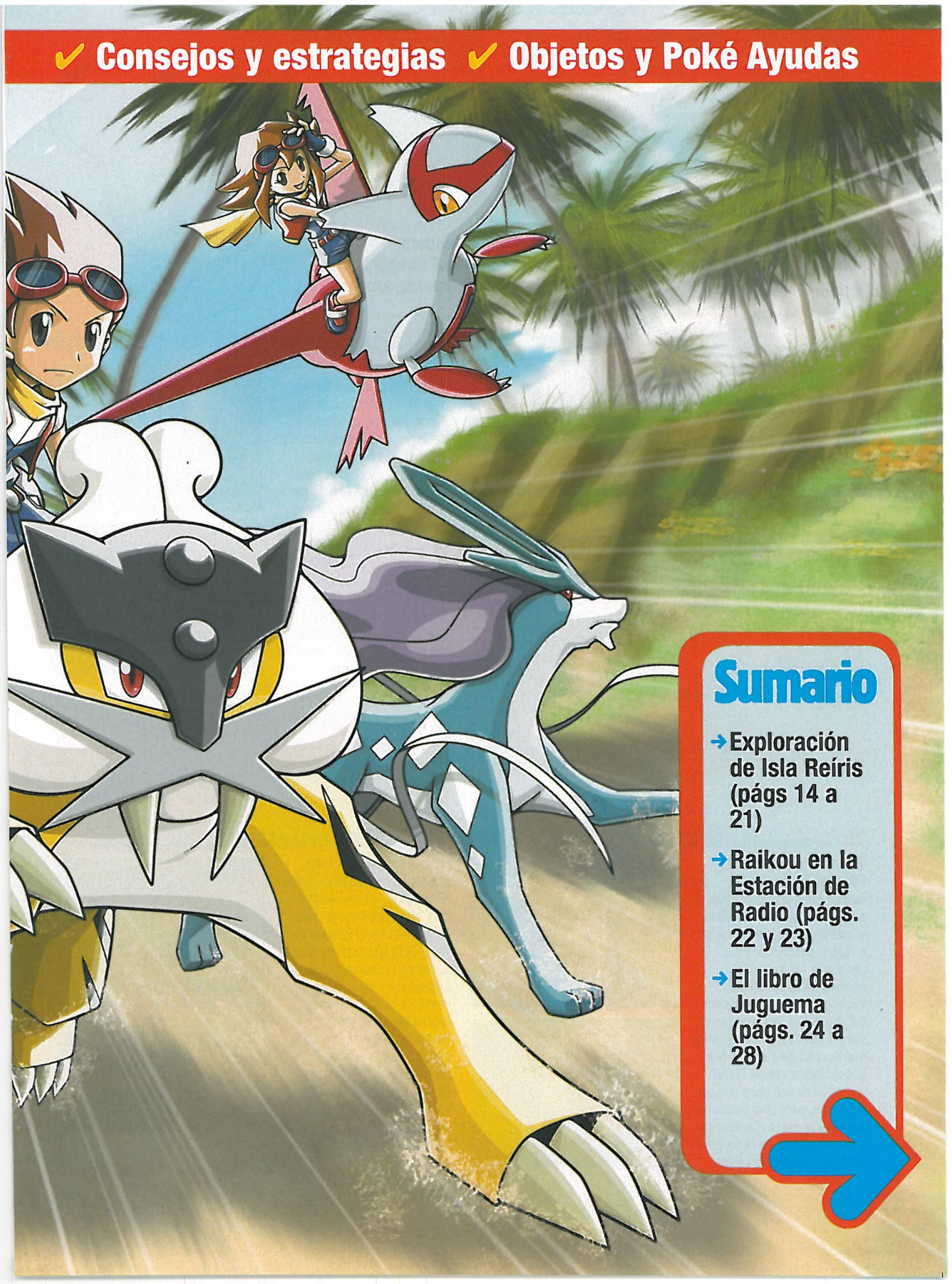
Callejones tan "neoyorquinos" como este llenan la ciudad. Intenta no perderte mientras exploras.

El acceso a Ciudad Porcelana es a través de este impresionante puente. ¿Cuántas sorpresas nos aguardan en sus calles?

Centro Pokémon

LOS CENTROS DE TESELIA también han cambiado. Ahora también son Tiendas. ¡A comprar!


✔ Guía Paso a paso ✔ Todos los Pokémon del juego
Guía de expertos
POKéMON RANGER
Trazos de Luz
Cosas que te vamos a contar en esta entrega: captura a Celebi, obtén puntos Ranger para mejorar el Capturador, recupera el OVNI hundido, libera la estación de radio, captura a Raikou, consigue el primer Glifo Ranger...
SEGUNDA ENTREGA


✔ Consejos y estrategias ✔ Objetos y Poké Ayudas
Sumario
→ Exploración de Isla Reíris (págs 14 a 21)
→ Raikou en la Estación de Radio (págs. 22 y 23)
→ El libro de Juguema (págs. 24 a 28)



Exploración de Isla Reíris

Deberás explorar la Isla Reíris persiguiendo a los Nappers hasta la torre de radio. Por el camino vas a conocer al Ranger local y a su inteligente hija. Esto no ha hecho más que empezar, amigo.

1. De vuelta a Cocona

Para ver a Buck. Atraviesa la zona este de Cueva Rasposa y captura un Cranidos cerca de la salida. Luego sal de la cueva y destruye la Roca que bloquea el camino con Cranidos. Atraviesa el Bosque de Teca hasta Cocona.



CUEVA RASPOSA (ESTE), ISLA REÍRIS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Cranidos	1	R-050	Roca	Roca	Destruir x2	Hace caer rocas a su alrededor que fatigan al oponente.
Dunsparce	1	R-052	Normal	Normal	Destruir x1	Lanza ondas de energía contra el oponente.
Stunky	2	R-053	Veneno	Veneno	Placaje x1	Libera un gas tóxico a su alrededor que fatiga al oponente.

2. Repara el ukelele de Pichu

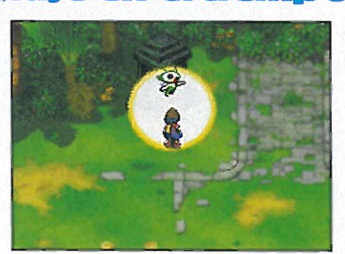
Tras conocer al Doctor Eduardo, un anciano te cuenta que ha visto a Pichu ir a casa de Buck. Él te pedirá el primer recado: Acompañar a Nico a Isla Dolzor para conseguir un trozo de madera recto con vetas. Puedes pedirle al pescador del muelle de Cocona que te lleve a Isla Dolzor. La madera que buscas está en el tronco hueco donde viste a Pichu por primera vez. Nico entrará a por ella, pero una banda de Sunkern te ataca. Captúralos y vuelve a casa de Buck para reparar el ukelele de Pichu.





3. Misterioso viaje en el tiempo

Al salir de casa de Buck, un aldeano te pide que vayas a las ruinas de Cocona. Al llegar, ves que el Monolito del Tiempo está brillando. Te acercas y la luz empieza a revolotear, asustando a los aldeanos. La luz resulta ser el legendario Celebi, al que deberás capturar. Él te hará viajar en el tiempo al pasado, donde conoces a Heliodoro, que te explica que existen varios templos en honor de Arceus y se sorprende de que puedas controlar a los Pokémon. Después, Celebi te devuelve al presente.





ENCUENTRO POCO COMÚN

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Celebi	1	R-057	Planta	Planta	Ninguno	Ataca lanzando hojas o haciendo brotar espinas

4. De recados por Cocona

Antes de volver con Buck, puedes hacer recados. Junto al monolito, un anciano te pide que destruyas la valla de madera en el Bosque de Teca. Para ello captura un Zubat en Cueva Rasposa. Aprovecha y captura un Pachirisu y un Geodude (necesitas un Marill de Dolzor para mojar una roca pequeña en la cueva). En la casa noreste de la plaza un aldeano te pide un Pachirisu; y en la casa suroeste, dos ancianos han discutido por culpa de ese Geodude.







POKéMON
RANGER
TRAZOS DE LUZ
The Pokémon Company



POKÉMON
RANGER™
TRAZOS DE LUZ
The Pokémon Company

Obtén Puntos Ranger para conseguir mejoras del Capturador

A lo largo de la aventura obtendrás Puntos Ranger de diversas maneras. Cuando superes una Misión principal obtendrás 50 puntos; cuando cumplas un Recado, te llevarás 10 puntos; y cuando captures a un Pokémon con Rango S (+10 puntos de captura) por primera vez, obtendrás un punto.

Pronto podrás utilizar estos Puntos Ranger para mejorar la Energía, la Potencia y la Longitud de Línea de tu Capturador.

ENERGÍA EXTRA: La mejora de Energía Extra aumenta 5 puntos la energía del Capturador y vale 30 Puntos Ranger.

POTENCIA EXTRA: La mejora de Potencia Extra aumenta 5 puntos la capacidad de transmisión de amistad del Capturador y también vale 30 Puntos Ranger.

LÍNEA EXTRA: La mejora de Línea Extra permite trazar líneas de captura más largas y vale 50 Puntos Ranger el primer nivel (su precio aumenta con el nivel).

Existen otras mejoras relacionadas con la Defensa, la Velocidad de Carga, la Recuperación de Energía y el Poder Velado, pero se activan más tarde.

5. La amistad de Pichu

Al volver con Buck, el ukelele estará arreglado y Pichu será feliz. Buck te cuenta que al este de Isla Reiris reside un Ranger local llamado Rodel, y te recomienda ir a verle. Pichu puede ayudarte con su ukelele en la captura de Pokémon.



6. Nueva misión en la playa

Al llegar a la Playa de Lapras, una chica te sale al encuentro. Un OVNI ha caído al mar y está contaminándolo todo, y como eres Ranger, te toca recogerlo. Para ir al mar debes ganarte primero la amistad de Lapras, y ya sabes cómo se hace.



7. Recupera el ovni hundido

Habla con Sila cuando estés listo y montarás en Lapras hasta el Mar de Coral, donde está el OVNI. Sila se queda con Pichu y los demás Pokémon, pero puedes capturar más en el mar. Avanza a las profundidades entre los Luvdisc.



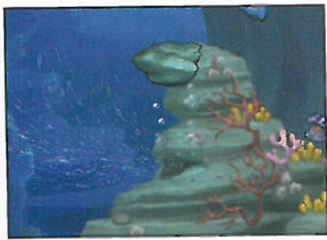
PLAYA DE LAPRAS, ISLA REIRIS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Kingler	1	R-022	Agua	Agua	Corte x2	Lanza bolas de agua contra el oponente.
Pachirisu	1	R-025	Eléctrico	Eléctrico	Recargar x1	Restaura un poco la energía del Capturador.
Hoppip	2	R-026	Planta	Planta	Corte x1	Hace brotar espinas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Lapras	1	R-058	Agua	Agua	Ninguno	Ataca escupiendo burbujas.
Igglybuff	2	R-073	Normal	Normal	Destruir x1	Crea corazones a su alrededor que fatigan al oponente.

8. Corrientes submarinas

La siguiente zona está dominada por corrientes intensas de agua. Aprovecha la primera corriente circular para avanzar rápidamente hacia el fondo, y captura algunos Chinchou para recuperar energía. Un poco más abajo ves el OVNI en unas rocas, pero para llegar a él debes bloquear antes una fuerte corriente de agua. Para ello debes capturar un Corsola en las cercanías y atizarle a la roca inestable de arriba. Al acercarte, Clamperl y Horsea se enfadarán y te atacarán a la vez.





9. Persigue al Kingdra

Cuando ya estás a punto de recoger el OVNI, Kingdra aparecerá y se lo llevará a las profundidades marinas. Entonces deberás perseguir al escurridizo Kingdra en una carrera en la que te va lanzando burbujas y remolinos mientras tratas de acercarte. Haz un doble toque sobre el personaje cuando tenga la energía a tope para que avance. Si te golpea o tardas mucho en avanzar, perderás tu avance.



MAR DE CORAL, BAHÍA REIRIS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Luvdisc	5	R-059	Agua	Agua	Corte x1	Lanza bolas de agua contra el oponente.
Chinchou	3	R-060	Eléctrico	Recargar	Recargar x1	Restaura un poco la energía del Capturador.
Mantyke	2	R-062	Agua	Agua	Corte x1	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Clamperl	2	R-064	Agua	Agua	Corte x1	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Corsola	1	R-067	Agua	Agua	Destruir x2	Crea varias burbujas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Horsea	1	R-068	Agua	Agua	Placaje x1	Crea varias burbujas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Carvanha	2	R-071	Agua	Agua	Destruir x1	Lanza bolas de agua contra el oponente.
Sharpedo	4	R-072	Agua	Agua	Destruir x3	Lanza bolas de agua contra el oponente.

10. Luces en las profundidades

Kingdra dejará caer el OVNI en las profundidades. Aquí no verás nada salvo que captures muchos Chinchou (emiten luces amarillas). El OVNI emite una luz roja, pero también los ojos de Sharpedo, por lo que acércate a las luces rojas con cuidado si no quieres llevarte un golpe. Avanza hasta el fondo del todo y verás la luz roja del OVNI. Después de recogerlo, aparecen un par de Sharpedo enfadados y te atacan a la vez. Derrótalos y volverás a superficie. Dale el OVNI a la chica.





11. Panema, la hija de Rodel

Una vez llegas con el ovni a la playa, ya has cumplido la misión. Entonces la chica se presenta como Panema, hija del Ranger local de la isla Rodel. Panema te llevará hasta su padre, pero antes puedes cumplir el Recado del hombre de la playa.



12. Nappers en Bahía Rizada

La marea ha bajado y puedes avanzar al este por la playa. Luego ve al norte por Bahía Rizada hasta cruzarte con unos Nappers. Están muy enfadados después de que Raikou les lanzara un rayo, y te mandan a Piplup e Eevee.



POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Eevee	1	R-075	Normal	Normal	Placaje x2	Lanza corazones para atacar al oponente.
Piplup	1	R-083	Agua	Agua	Mojar x1	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.

13. Bomberos Ranger

Por fin llegas a casa de Rodel, pero Panema se da cuenta de que algo no va bien: ¡Hay un incendio en su laboratorio! Capturas a Totodile y apagas el incendio, pero se oye una explosión y las llamas empiezan a salir con más fuerza. Necesitarás contar con la ayuda de varios Pokémon para apagarlo. Vuelve a Bahía Rizada y captura a dos Buizel y al Shellos que se esconde bajo la roca (ayúdate de Munchlax o Igglybuff). Vuelve con ellos y enlaza sus poderes al incendio para apagarlo.



BAHÍA RIZADA, ISLA REIRIS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Buizel	2	R-036	Agua	Agua	Mojar x2	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Munchlax	1	R-074	Normal	Normal	Destruir x1	Lanza ondas de energía contra el oponente.
Shellos	1	R-086	Agua	Agua	Mojar x2	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Aipom	1	R-088	Normal	Roca	Destruir x1	Lanza rocas contra el oponente.
Totodile	1	R-090	Agua	Agua	Mojar x1	Lanza bolas de agua contra el oponente.

Recados Pendientes

Los recados que puedes haber cumplido hasta este momento son:

EL UKELELE ROTO DE PICHU: Hay que sortear varias dificultades hasta llegar al tocón de Isla Dolzor que tiene la madera necesaria.

EL PACHIRISU SIN CHISPA: Le llevas un Pachirisu salvaje a una niña de Cocona y así el suyo recupera el ánimo.

DESPEJA EL BOSQUE DE TECA: Rompes una valla de madera en el Bosque de Teca. Ahora es más fácil pasar por allí.

LA DISCUSIÓN DE LOS ABUELOS: Descubres que la roca que se movía en la Cueva Rasposa era en realidad un Geodude. Al mostrárselo a los ancianos, estos hacen las paces.

ESCAPA UNA BUENA PIEZA: En el Mar de Coral descubres que el gran Pokémon al que se refería era en realidad un Luvdisc…

14. Mejoras en el Capturador



Ya en Casa de Rodel, Panema observa que tu Capturador está averiado y lo arregla. Desde este momento puedes introducir Mejoras en el Capturador. Presta atención al cuadro anterior sobre Mejoras y al cuadro sobre Recados.

15. Rumbo a la Estación de Radio





Toma el camino al oeste de la casa de Rodel, cruza el bosque y el río y sube las escarpadas pendientes del Monte Latolato. Arriba del todo del camino un Napper te sale al encuentro con un Ivysaur. Tras capturarlo, sigue por el camino hacia la cima, y en el puente que sortea el acantilado te las verás con otro Napper dispuesto a impedirte continuar con la ayuda de un Wobbuffet. Este Wobbuffet ofrece algo más de resistencia pero tampoco debería suponer mucho problema.

CAMINO LATOLATO, ISLA REÍRIS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Flaaffy	1	R-008	Eléctrico	Recargar	Recargar x2	Restaura un poco la energía del Capturador.
Skiploom	1	R-027	Planta	Planta	Corte x1	Hace brotar espinas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Ledyba	2	R-093	Bicho	Bicho	Placaje x1	Lanza bolas pegajosas que ralentizan al oponente.
Mudkip	1	R-095	Agua	Agua	Mojar x1	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.

POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Ivysaur	1	R-015	Planta	Planta	Corte x2	Dispara semillas contra el oponente.
Wobbuffet	1	R-104	Psíquico	Psíquico	Teletrans-porte	Genera unos círculos misteriosos que paralizan al oponente.

MONTE LATOLATO, ISLA REÍRIS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Graveler	2	R-048	Roca	Roca	Destruir x2	Hace que caigan muchas rocas para atacar al oponente.
Bonsly	2	R-098	Roca	Roca	Placaje x1	Hace caer rocas a su alrededor que fatigan al oponente.
Tyrogue	1	R-100	Lucha	Lucha	Destruir x1	Crea ondas de energía a su alrededor que frenan a su oponente.
Electrike	2	R-105	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x1	Provoca descargas eléctricas a su alrededor que paralizan al oponente.

16. Emboscada Napper



En la Estación de Radio un Ranger se enfrenta a tres Nappers al tiempo. Enseguida corres a ayudarle, y los Nappers deciden atacar con todas sus fuerzas, enviando a Gligar, Aipom y el poderoso Skuntank. Derrótalos y reúnete en la cabaña.

POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Skuntank	1	R-054	Veneno	Veneno	Placaje x2	Libera un gas tóxico a su alrededor que fatiga al oponente.
Aipom	1	R-088	Normal	Roca	Destruir x1	Lanza rocas contra el oponente.
Gligar	1	R-107	Tierra	Tierra	Corte x2	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.

Raikou en la Estación de Radio

Infíltrate en la Estación de Radio bajo control de los Nappers para enterarte de lo que tramaban en Cueva Rasposa. Terminarás contando con la ayuda del legendario Raikou, y obtendrás tu primer Glifo Ranger.

1. Nueva Misión: Libera la Estación de Radio

Panema te presenta a su padre, el Ranger Rodel y a su madre, la arqueóloga Lea. Entonces irrumpe Bigón, que ha recibido una descarga eléctrica al entrar en la estación. Rodel decide que es hora de pasar a la acción.



2. Los Pokémon andan inquietos

La presencia de los Nappers en la Estación de Radio inquieta a los Pokémon. En este estado, su barra de amistad estará de color rojo, y deberás vaciarla usando Poké-Ayudas antes de poder capturarlos. Tampoco podrás huir de la captura.



3. Estación de Radio I

El primer nivel de la Estación de Radio es sencillo. Sólo debes capturar un Gligar en una de las plataformas y usar su movimiento de campo Corte x2 para romper la barrera que bloquea el paso. Procura no caerte por los bordes o volverás al inicio. Al final del nivel te encuentras a dos Nappers discutiendo sobre las intenciones de Raikou en la Estación de Radio. Al veros, uno se va a avisar al resto, pero el otro os envía a uno de los Pichu capturados en Isla Dolzor.





POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Pichu	1	R-004	Eléctrico	Recargar	Electrizar x1	Restaura un poco la energía del Capturador.

4. Estación de Radio II

En el segundo nivel ve con cuidado: Algunas pasarelas están electrificadas, y debes calcular el momento exacto para cruzar sin resultar electrocutado. También debes evitar a los Voltorb y volver a ayudarte de Gligar para romper una barricada.



5. Estación de Radio III

En el tercer nivel ve a la plataforma del sureste para capturar un Shinx y luego vuelve al norte para destruir la verja con su movimiento Electrizar x1. Más adelante te esperan tres Nappers con dos Aron y un Lairon.



POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Aron	2	R-120	Acero	Acero	Placaje x1	Lanza bolas de hierro para atacar al oponente.
Lairon	1	R-121	Acero	Acero	Placaje x2	Lanza bolas de hierro para atacar al oponente.

6. Estación de Radio IV

En el cuarto nivel el viento sopla muy fuerte, por lo que deberás tener mucho cuidado de no caerte de la plataforma. Las pasarelas están electrificadas y son muy largas, por lo que debes calcular bien cuando empezar a avanzar.



7. Estación de Radio VI

Al llegar al quinto nivel de la estación, verás a lo lejos a Raikou persiguiendo a los Nappers. El paso está bloqueado por un bloque de piedra, y necesitarás combinar los Destruir x2 de los dos Hitmonchan de la zona (o Porygon2).



ESTACIÓN DE RADIO, ISLA REÍRIS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Aipom	1	R-088	Normal	Roca	Destruir x1	Lanza rocas contra el oponente.
Hitmonchan	2	R-102	Lucha	Lucha	Destruir x2	Crea ondas de energía a su alrededor que frenan a su oponente.
Gligar	8	R-107	Tierra	Tierra	Corte x2	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Shuckle	1	R-109	Roca	Roca	Destruir x1	Hace caer rocas a su alrededor que fatigan al oponente.
Magnemite	7	R-110	Eléctrico	Recargar	Recargar x2	Restaura la energía del Capturador.
Voltorb	2	R-113	Eléctrico	Normal	Electrizar x1	Provoca explosiones a su alrededor.
Elekid	2	R-115	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x1	Provoca descargas eléctricas a su alrededor que paralizan al oponente.
Porygon2	1	R-118	Normal	Normal	Destruir x2	Lanza ondas de energía contra el oponente.
Aron	3	R-120	Acero	Acero	Placaje x1	Lanza bolas de hierro para atacar al oponente.
Lairon	1	R-121	Acero	Acero	Placaje x2	Lanza bolas de hierro para atacar al oponente.
Shinx	2	R-123	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x1	Hace que caigan rayos que frenan al oponente.

8. La venganza de Raikou

Antes de subir al siguiente nivel, salva la partida, recupera la energía, y captura un par de Gligar. En ese momento los Nappers llegan con su líder, y Raikou detrás. Raikou está furioso y ataca a la líder Napper, y con ello destruye la antena. Justo entonces llegáis vosotros, pero la líder Napper huye porque ya ha cumplido su misión. Vuestro deber ahora es calmar al furioso Raikou, y no parece que los encantos de Pichu Kelele sirvan de mucho con este Pokémon legendario...





9. Captura a Raikou

Raikou es un Pokémon legendario y no pondrá fácil su captura. Para empezar está inquieto, por lo que debes usar la ayuda de Gligar y Pichu para que deje de estarlo. Debes procurar que no toque a Gligar con su red eléctrica o sus ataques. Cuando deje de estar inquieto entonces ya podrás usar el Capturador para hacerte con él, aunque la ayuda de Gligar y Pichu sigue siendo muy útil. Ya no le protege su red eléctrica pero sus ataques de rayos se volverán más poderosos.



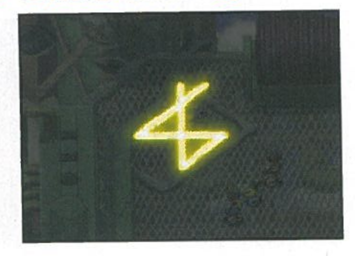


ENCUENTRO POCO COMÚN

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Raikou	1	R-126	Eléctrico	Eléctrico	Ninguno	Ninguno

10. Tu primer Glifo Ranger

Al ganarte la amistad de Raikou, éste te dejará ver su Glifo. Tras registrarlo en el Capturador imitando el dibujo que acabas de ver, Raikou se va. Rodel no ha visto nada de esto, pero aún así decreta que habéis cumplido vuestra misión.



El libro de Juguema

Persiguiendo a los Nappers fugitivos llegáis a Isla Mironda, una gran isla en la que las leyendas hablan del legendario Pokémon Entei. En ella deberéis encontrar el misterioso libro de Juguema.

1. Persigue a los Nappers

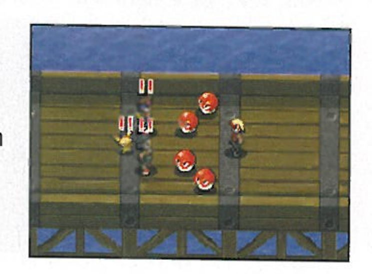
Bigón ha detenido a dos Nappers huidos en la verja de la Estación de Radio. Sin embargo, logran escapar durante el interrogatorio. Rodel y tú salís en su persecución. Los volvéis a ver en Camino Latolato, y les seguís hacia el este.



CABO AFILADO, ISLA REIRIS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Ivysaur	1	R-015	Planta	Planta	Corte x2	Dispara semillas contra el oponente.
Pelipper	1	R-024	Volador	Volador	Corte x2	Provoca tornados a su alrededor.
Piplup	1	R-083	Agua	Agua	Mojar x1	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Cherubi	1	R-131	Planta	Planta	Corte x1	Hace volar hojas afiladas a su alrededor.
Ralts	1	R-133	Psíquico	Psíquico	Poder Psique x1	Lanza esferas de energía psíquica que frenan al oponente.
Bidoof	2	R-137	Normal	Normal	Destruir x1	Lanza ondas de energía contra el oponente.
Turtwig	1	R-139	Planta	Planta	Placaje x1	Hace brotar espinas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Oddish	1					

2. Desastre en el Puente de Buck

Volvéis a alcanzar a los Nappers junto al puente y salen corriendo. Pero os sale al paso otro líder Napper al que ya conoces: Red Eye. Sin darte tiempo a reaccionar, lanza unos cuantos Voltorb que con una gran explosión destrozan el puente.



3. Ve a buscar a Buck

Tras reuniros para buscar soluciones a los últimos desastres, Rodel te encarga avisar a Buck para que repare el puente. Buck sale corriendo a ver qué ha pasado. Nico aprovecha tu visita a Cocona para mejorar el ukelele de Pichu.



Han aparecido nuevos Recados disponibles:

LA COMIDA DEL HIJO: Tal como te ha pedido la anciana, le llevas la comida a su hijo, que está en la estación de radio de Monte Latolato. Sin embargo, un Pidgey llega volando y roba la comida...

MI COMIDA: Tras perseguir al Pidgey por la estación de radio, consigues recuperar la comida y entregársela al hijo de la anciana.

4. Nuevo viaje al pasado

Al volver a la casa de Rodel, Celebi vuelve a llevarte al pasado. Frente a ti están Tanza y Kira, preocupados por lo que ocurre en el templo. Tras contarte lo que está pasando, deciden no molestarte y Celebi te devuelve al presente.



5. La investigación de los Glifos

De vuelta en el presente, Lea te cuenta lo que ha averiguado sobre el extraño símbolo. La leyenda dice que el héroe podía dibujar el glifo en el cielo y llamar a Raikou. Panema enseguida incluye una nueva función para hacerlo con el Capturador.



6. Llama a Raikou para montarle

Panema quiere que pruebes la mejora del Capturador que acaba de introducir. Lo que debes hacer es dibujar el glifo que viste en la Estación de Radio. Cuando lo hagas, Raikou aparecerá y dejará que lo montes.



Habilidades de Raikou

Desde ahora puedes montar sobre Raikou. Las habilidades de este Pokémon son:

CORRER: Puedes avanzar más rápido por los caminos de Oblivia.

SALTAR: Toca el Botón 'Y' o haz un punteo con el stylus en la dirección en que quieres que Raikou salte. Puedes incluso saltar precipicios, ríos, etc. en zonas especialmente indicadas con un destello dorado. Para saltar, Raikou debe estar en carrera.

RUGIR: Toca a Raikou con el stylus y éste soltará un Rugido. De esta manera es posible que aparezcan Pokémon ocultos en algunas zonas. Estos son los Pokémon que aparecen de esta manera:

- **Skiploom** aparece en Camino Latolato, al sur del río.
- **Turtwig** aparece en Cabo Afilado, junto al bosque.
- **Otros Pokémon:** Cherrim, Togepi o Lickilicky.

7. Cruza el Puente de Buck

Corre montado en Raikou hasta el Puente de Buck. Puedes saltar los agujeros del puente con su ayuda. Para ello sólo debes pulsar 'Y' (o tocar el extremo de la pantalla) mientras corres con Raikou por encima de la zona con destellos amarillos.



8. Bienvenido a Isla Mironda

Al otro lado está Isla Mironda, y su principal pueblo: Villagonal. Te recibe Eustaquio, de la Unión Ranger, que llega en barco. Gobios le ha encargado que os informe sobre las actividades de los Nappers: buscan un libro de Juguema.



9. La magia de Truco

Al entrar a explorar Villagonal, véis a lo lejos a un tipo de vestimenta rara hacer un truco de magia. Eustaquio te lleva a ver el espectáculo. Truco toma de voluntario a Pichu y lo teletransporta con el médico Eduardo. Se



10. Nueva Misión: Indaga en la vieja mansión

Eduardo aconseja preguntar a los ancianos del lugar. De paseo por Villagonal, y tras ver el barco Unión, un anciano os habla de una vieja mansión habitada por fantasmas y que pertenecía a Juguema. Vuestra misión es ahora investigarla.



VÍA MIRONDA, ISLA MIRONDA

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Magnemite	1	R-110	Eléctrico	Recargar	Recargar x2	Restaura la energía del Capturador.
Treecko	2	R-142	Planta	Planta	Corte x1	Hace volar hojas afiladas a su alrededor.
Budew	2	R-145	Planta	Planta	Corte x1	Hace volar hojas afiladas a su alrededor.
Mothim	2	R-156	Bicho	Bicho	Corte x2	Lanza bolas pegajosas que ralentizan al oponente.
Cyndaquil	2	R-157	Fuego	Fuego	Quemar x1	Hace brotar columnas de fuego para atacar al oponente.

11. Al norte por Vía Mironda

La vieja mansión está al norte de Villagonal. Para ello, debéis salir por el norte del pueblo y subir por Vía Mironda. Sin embargo, al final de la vía una verja bloquea el paso a la mansión, por lo que deberéis rodear por el bosque.



12. Infíltrate en el Bosque Oscunoir

Cruzar el Bosque Oscunoir no es tarea sencilla. Los Dusclops patrullan sin pausa, de manera que si entras en su campo de visión te teletransportan al inicio. Evita que te vean observando sus movimientos o capturándolos.



POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Dusclops	6	R-149	Fantasma	Fantasma	Poder Psique x2	Crea varias nubes de energía negativa a su alrededor que frenan al oponente.

13. Llegada a la Vieja Mansión

Tras el Bosque Oscunoir se encuentra la Vieja Mansión. Aprovecha para guardar y recuperar energía. Otra buena idea puede ser bajar al sur y abrir la verja desde arriba para evitar volver a cruzar el bosque. Luego entra en la mansión.

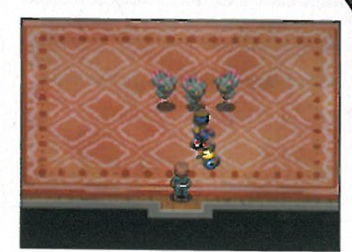


POKÉMON NAPPERS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Noctowl	1	R-032	Volador	Volador	Poder Psique x2	Provoca tornados a su alrededor.
Magnemite	1	R-110	Eléctrico	Recargar	Recargar x2	Restaura la energía del Capturador.
Gloom	2	R-128	Planta	Planta	Corte x2	Hace brotar espinas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Grovyle	1	R-143	Planta	Planta	Corte x2	Hace volar hojas afiladas a su alrededor.
Duskull	2	R-148	Fantasma	Fantasma	Poder Psique x1	Crea varias nubes de energía negativa a su alrededor que frenan al oponente.
Togetic	2	R-154	Normal	Normal	Corte x2	Crea corazones a su alrededor que fatigan al oponente.

14. Bienvenida fantasmal

Al entrar en la mansión, la puerta se cierra de un portazo y os deja atrapados. Entonces aparecen tres Misdreavus con cara de pocos amigos y os atacan. Es una captura complicada, así que usa las Poké Ayudas y captúralos en orden.





15. El armario aparecido

Eustaquio oye un ruido al oeste y tomas ese camino. Al poco de avanzar por el pasillo, ves a alguien entrar a una sala y poco después un Dusclops bloquea la puerta. Necesitas combinar dos movimientos Corte x3 para quitar el armario.



16. El comedor del poltergeist

Más adelante, en el pasillo trasero, está el comedor. Eustaquio está hablando, cuando dos platos se elevan en el aire y se lanzan contra él. Eustaquio sale corriendo y se cae por un agujero. Atraviesa el comedor esquivando los platos.



17. Quema la telaraña

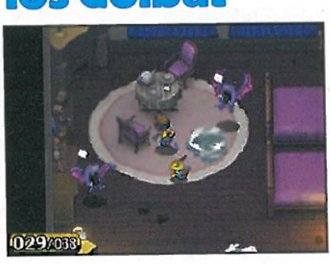
Captura a Golbat en el comedor y a Vulpix en el pasillo. Tras cruzar el pasillo de los Gastly, llegas al otro lado de la mansión. Usa el Corte x3 de Golbat para desbloquear el acceso y el Fuego x1 de Vulpix para quemar la telaraña.



VIEJA MANSIÓN, ISLA MIRONDA						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Ariados	4	R-035	Bicho	Bicho	Placaje x2	Dispara pinchos que fatigan al oponente.
Mightyena	2	R-041	Siniestro	Siniestro	Destruir x2	Crea ondas siniestras a su alrededor que fatigan al oponente.
Golbat	3	R-043	Veneno	Veneno	Corte x3	Libera un gas tóxico a su alrededor que fatiga al oponente.
Eevee	1	R-075	Normal	Normal	Placaje x2	Lanza corazones para atacar al oponente.
Espeon	1	R-079	Psíquico	Psíquico	Poder Psique x2	Lanza esferas de energía psíquica que frenan al oponente.
Magnemite	3	R-110	Eléctrico	Recargar	Recargar x2	Restaura la energía del Capturador.
Misdreavus	1	R-160	Fantasma	Fantasma	Poder Psique x1	Ataca con esferas de energía negativa que fatigan al oponente.
Glameow	1	R-162	Normal	Normal	Corte x1	Lanza ondas de energía contra el oponente.
Gastly	7	R-164	Fantasma	Fantasma	Poder Psique x1	Crea nubes de energía negativa a su alrededor que frenan al oponente.
Vulpix	2	R-167	Fuego	Fuego	Quemar x1	Hace brotar columnas de fuego para atacar al oponente.
Mime Jr.	1	R-169	Psíquico	Psíquico	Placaje x1	Genera unos círculos misteriosos que paralizan al oponente.

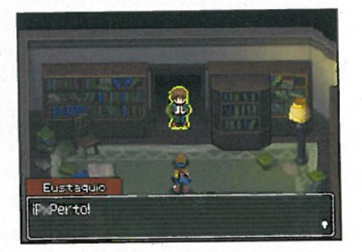
18. Captura a los Golbat

En la nueva sala se encuentran dos Golbat muy furiosos. Captura al menos a uno (hay otro más tranquilo en el comedor) y regresa donde el armario grande que bloquea una puerta. Combina los movimientos Corte x3 de ambos Golbat para destruirlo.



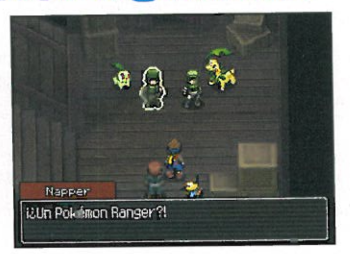
19. La escalera secreta

Tras la puerta se encuentra una biblioteca, pero una voz se oye desde detrás de la estantería. Al acercarte ves que un libro está en una posición rara y lo mueves. El armario se mueve y despeja una escalera, tras la que se encuentra Eustaquio.



20. Derrota a los vigilantes

En las escaleras hay una Máquina de Guardado, y poco después un Magnemite. Baja y te encontrarás con dos Nappers vigilando la siguiente sala. Tras interrumpirles, os soltarán un Chikorita y un Bayleef (el Bayleef está inquieto).



21. El Meganium de Blue Eye

En la última sala se encuentra la líder azul de los Pokémon Nappers: Blue Eye. Como vosotros, está buscando el libro de Juguema llamado "Leyendas de la región de Oblivia". Al ver que no cooperáis, decide mandaros a su Meganium. Se trata de un Pokémon muy poderoso, con una gran resistencia y con dos ataques muy peligrosos. Por un lado dispara hojas y por otro hace surgir brotes del suelo. Además, a media captura se pondrá furioso, y empezará a lanzar rayos solares.





POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Chikorita	1	R-170	Planta	Planta	Corte x1	Hace brotar espinas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Bayleef	1	R-171	Planta	Planta	Corte x3	Hace brotar espinas a su alrededor que ralentizan al oponente.

POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Meganium	1	R-172	Planta	Planta	Corte x1	Hace brotar espinas del suelo o dispara potentes rayos.

22. El libro de Juguema

Tras derrotar a Blue Eye, Pichu se le echa encima y lograr detenerla. Eustaquio se pone a curiosear entre los libros, hasta que encuentra por casualidad el libro de Juguema que estabais buscando. Eso significa que la misión está cumplida.



23. Los Corazados del pasado

Al salir de la mansión, Celebi vuelve a llevarte al pasado. Allí te encuentras con Heliodoro y sus compañeros frente al templo, y parece que Celebi quiere que entres. Justo entonces aparece un Corazado, que usa su casco para controlar un Piplup y pretende dominaros. Tras su captura, estará claro que debes ayudar a Celebi y sus amigos del pasado, por lo que desde este momento puedes acceder a las misiones multijugador (también solo) desde la plaza de Cocona en Isla Reíris.

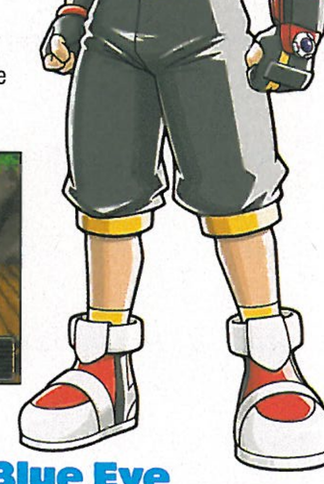




24. Hay que informar a Rodel

Al volver a Villagonal, Eustaquio te pide que informes a Rodel de lo ocurrido. Vuelve a Isla Reíris e informa a Rodel. Lea te cogerá el libro de Juguema para investigar, y Rodel te entregará a su vez otro informe sobre la radio para Eustaquio.





25. Brisa por Blue Eye

Vuelve a Villagonal y busca a Eustaquio en el muelle. Tras pasarle el informe de Rodel, Red Eye, el otro líder Napper, os sorprende. Parece que está dispuesto a intercambiar a Blue Eye por Brisa, y queda con vosotros en las Ruinas del Alba.



26. Rumbo a las Ruinas del Alba

Sal de Villagonal por el noreste y toma la Vía Mironda hacia el este. En el siguiente curce esperan dos Nappers que intentan liberar a Blue Eye para ganar méritos, y os envían a Quilava y Ambipom. Captúralos y ve a las Ruinas del Alba al norte.



POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Quilava	1	R-158	Fuego	Fuego	Quemar x2	Hace brotar columnas de fuego para atacar al oponente.
Ambipom	1	R-089	Normal	Roca	Destruir x3	Lanza rocas contra el oponente.

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE



Fíjate en todo lo que contesta Oak en estas páginas: todos los legendarios de Ranger 3, ¿puede criar Heatran?, moveset par Porygon-Z, cómo hacerte con Lugia en Ranger 3, moveset de Salamence, qué hacer después de vencer a Rojo, cómo conseguir Pokémon shiny, cómo conseguir todos los Legendarios, qué son y dónde encontrar Hojas Doradas, quién es Victini...

Dudas sobre Ranger 3

Hola, qué tal. Soy Eric y necesito unas ayuditas Pokémon sin falta y me haríais un grandísimo favor en respondérmelas.

1.- En el Pokémon Ranger 3, sé que hay misiones especiales en las que salen Arceus, Lugia y Giratina, pero no sé si se consiguen después de pasarte la historia principal o mediante evento Wi-Fi (cosa que no me haría mucha gracia, porque yo no tengo Wi-Fi)
Todas las misiones especiales, es decir, las de Deoxys, Huevo de Manaphy, Heatran, Shaymin, Giratina y Arceus, se consiguen mediante la CWF de Nintendo

2.- ¿Qué legendarios salen en el Pokémon Ranger 3?
Son Raikou, Entei, Suicune, Latias, Latios, Ho-Oh, Regigigas, Mewtwo, Phione, Articuno, Zapdos, Moltres, Lugia, Heatran, Shaymin, Giratina, Dialga, Palkia y Arceus.



MISIÓN ESPECIAL DE ARCEUS. *La última misión especial de Pokémon Ranger: Trazos de Luz tiene como protagonista al legendario Arceus.*

3.- Aparte de Pokémon Blanco y Negro, ¿hay previsto el lanzamiento de algún juego nuevo?
No hay previstos más juegos por el momento, aunque los Mundo Misterioso de WiiWare se perdieron por el camino y nunca más se volvió a saber de ellos.

4.- ¿Se podrán pasar Pokémon de la Quinta Generación al HeartGold y SoulSilver?
Ningún Pokémon que esté en las Ediciones Blanco y Negro puede volver a los juegos de Cuarta Generación.

5.- ¿Hay Pokéthlon en los nuevos Blanco y Negro?
No hay.

Eric
e-mail

Criando con Heatran

Hola Profesor Oak tengo algunas dudas de Pokémon para usted.

1.- ¿Qué son los movimientos Tutor Plat/HGSS?
Son movimientos que los Pokémon pueden aprender por tutores de las Ediciones Platino y/o HeartGold y SoulSilver. La mayoría de ellos se encuentra en el Frente Batalla y exigen Puntos de Batalla por sus servicios.

2.- ¿Me podría poner la lista de movimientos de Shaymin?
En realidad creo que ya los pusimos hace tiempo. Para compensar, te pongo la ficha del próximo Pokémon equivalente a Shaymin en las Ediciones Blanca y Negra: Victini (pasa la página para verlos).

3.- Mi Heatran es hembra, ¿para que haga huevos es obligatorio ponerle con un Heatran macho?
Por mucho que Heatran pueda ser macho o hembra, se trata de un Pokémon que no puede criar, como tantos otros legendarios.

Paul
e-mail

Estrategia con Porygon-Z

Hola Profesor Oak, me llamo Nathan, tengo 11 años y quiero preguntarle unas cosas.

1.- En Pokémon Platino tengo todas las tarjetas en color menos la de la Fábrica Batalla. ¿Pasa algo cuando las tienes todas en color?
No pasa nada en especial. La estrella de la Tarjeta de Entrenador se consigue tras obtener 100 victorias consecutivas en la Torre de Batalla.

2.- Mi Porygon-Z está al nivel 97 y antes de subirle al nivel 100 quiero saber si es un buen Pokémon. ¿Qué ataques me aconsejarías?
En abstracto sí que es un buen Pokémon, pero a saber qué genes, naturaleza y Esfuerzo tiene… Un moveset sencillo de usar es ponerle Triataque, Pulso Umbrío, Rayo y Rayo Hielo (o Sustituto si sabes provocar el cambio del rival), con Vidasfera equipada, naturaleza Miedosa y Esfuerzo en Ataque Especial y Velocidad. La idea es que su habilidad Adaptabilidad potencie su Triataque y pueda golpear dura y rápidamente.

3.- Tengo en mi equipo un Walrein al nivel 98 y es bastante fuerte. ¿Crees que me lo debería quedar o cambiarlo por otro de tipo Hielo?
Walrein se usa muy rara vez en batallas competitivas porque pese a su gran resistencia tiene algunas debilidades importantes, porque es bastante lento y porque tiene pocos

movimientos a su disposición. En realidad se suelen usar pocos Pokémon de tipo hielo en batalla competitiva (aunque sí se ven muchos Rayo Hielo), y entre los más usados solo destaca Weavile, cuyo uso es muy distinto por destacar en Ataque y Velocidad.

Nathan
e-mail

Lugia en Pokémon Ranger 3

Hola Profesor, soy Blanca y ésta es la tercera vez que escribo. Tengo una sola pregunta que además es muy urgente. Ahí va:

1.- En Pokémon Ranger: Trazos de Luz he capturado a los 300 Pokémon del directorio y se supone que me falta por capturar a Lugia pero no lo encuentro por ninguna parte. ¿Dónde está? Lo necesito saber. Gracias y adiós.



LUGIA ES EL ÚLTIMO. *Lugia es el último Pokémon del Directorio de Pokémon Ranger Trazos de Luz, sin contar a los Pokémon de misiones especiales.*

Ahora que ya tienes los 300 Pokémon del Directorio debes ir a Casa de Rodel en Isla Reíris y hablar con él para que te encomiende una última misión. Deberás ir a ver qué pasa con Blue Eye en una cueva submarina, y al volver al Unión te retará Lugia.

Blanca
e-mail

Giovanni

Hola Profesor Oak, me llamo Rodrigo y es la primera vez que escribo a la revista, soy un gran fan de Pokemon y me gustaría que me respondiera a estas preguntas de Pokemon, gracias.

1.- ¿Como se puede llegar a ver a Giovanni en Pokemon Soulsilver?

En unas semanas, Nintendo empezará a repartir a Celebi. Si vas con Celebi al Santuario del Encinar en Johto, te embarcarás en un viaje en el tiempo que te permite llegar a luchar contra Giovanni.

CON LOS 300 POKéMON DEL DIRECTORIO, VE A CASA DE RODEL. TE DIRÁ QUE AVERIGÜES QUÉ PASA CON BLUE EYE EN UNA CUEVA SUBMARINA; AL VOLVER, LUGIA...

2.- ¿Harán algún juego más de Pokémon Mundo Misterioso?

En Japón sacaron unos Pokémon Mundo Misterioso para WiiWare de los que nunca más se supo. Aparte de eso, por ahora no hay nada pensado.

Rodrigo
e-mail

Estrategia con Salamence

Hola profesor Oak me llamo Carlos y es la primera vez que escribo y me gustaría que respondiera a mis preguntas:

1.- En Pokémon Esmeralda, ¿cómo cambio de forma a Deoxys?

En los juegos Rubí, Zafiro, Esmeralda, Rojo Fuego y Verde Hoja no se puede cambiar de Forma a Deoxys. En Esmeralda siempre estará en su Forma Velocidad.

2.- Me podría decir qué ataques le pongo a mi Salamence.

Puedes ponerle Danza Dragón, Enfado, Terremoto y Colm. Ígneo o Roca Afilada, con Restos de objeto. Debe ser de naturaleza Firme y tener Esfuerzo en Ataque y Velocidad. Lo que debes hacer es usar Danza Dragón el primer turno para luego golpear físicamente con mucho poder y velocidad.

Carlos
e-mail

Fósiles de Ruinas Alfa

Hola me llamo Jorge y tengo unas dudas, ¿me las podría aclarar?

1.- Me han dicho que se extrae fósiles rompiendo rocas en las Ruinas Alfa, pero no hay ninguna roca, ¿entonces como se extraen?

Las rocas que buscas no están dentro de la sala de los Unown, sino fuera, donde se ven las ruinas. Hay algunas rocas al noroeste de Ruinas Alfa. Ah, prueba también a romper rocas en Cueva Acantilado.

2.- ¿Cual Poké Ball me recomienda para Groudon?

Dado que estás dentro de la Torre Oculta, puedes probar Ocaso Ball.

3.- ¿Después de vencer a Rojo hay algún propósito más?

Conseguir las 5 estrellas de la Tarjeta de Entrenador, para lo cual debes haber derrotado a la Liga Pokémon, ganar 100 veces seguidas en la Torre de Batalla, conseguir 5 Hojas Doradas en un Pokémon y enseñárselo a Lira, completar la PokéDex con los 493 Pokémon (salvo los de evento) y batir los récords de todos los eventos del Pokéthlon.

Jorge
e-mail

Hojas Doradas y Legendarios

Hola profesor Oak. Me llamo Mario, y es la primera vez que escribo a la revista. ¿Podría responderme a algunas de mis preguntas? Gracias.

1.- ¿Es posible clonar Pokémon? Si es así ¿cómo se hace?

Claro que es posible, pero no te lo recomendamos porque puede provocar errores o incluso impedirte seguir jugando con tu aventura.

2.- Una vez me encontré un Pokémon en shiny, ¿cómo puedo conseguir más?

Pues hay tres formas básicas de conseguir Pokémon shiny. La primera es andar luchando contra Pokémon salvajes, y en 1 de cada 8192 casos te saldrá un Pokémon shiny. La segunda es poner a criar un Pokémon tuyo con otro de un juego de idioma distinto, en cuyo caso la cría que nazca es más probable que sea shiny (1 entre 2048). Y la tercera es usar el Pokéradar y lograr una cadena de 40 Pokémon seguidos de la misma especie, y a partir de ese momento 1 de cada 200 Pokémon será shiny.

3.- ¿Cuál es el Pokémon de la PokéDex Nacional número151?, ¿y el número170?

El 151 es Mew y el 170 es Chinchou.

4.- ¿Se pueden conseguir más Pokémon legendarios además de Ho-Oh, Lugia, Entei, Suicune, Raikou, Mewtwo, Moltres, Zapdos y Articuno?

Puedes conseguir a Dialga, Palkia o Giratina si llevas a Arceus contigo a Ruinas Alfa, de manera que harás un viaje muy especial a las Ruinas Sinjoh y obtendrás un Huevo Legendario con uno de esos Pokémon.

También te has dejado a Latios



RAYQUAZA SALVAJE. *En la Torre Oculta también puede aparecerte un Rayquaza. Sigue la guía del consultorio para saber cómo.*

y Latias, que salen merodeando por Kanto o bien con el objeto de evento Misticristal en Ciudad Plateada. Por último te has dejado a Kyogre, Groudon y Rayquaza, te explico aquí cómo conseguirlos:

Una vez puedas utilizar Treparrocas (con la Medalla Tierra de Ciudad Verde) y hayas derrotado a Rojo en Monte Plateado, podrás acceder a la Torre Oculta en la Ruta 47. Para ello debes visitar al Señor Pokémon en Ruta 30, quien te entregará la Esfera Azul (Edición Oro HeartGold) o la Esfera Roja (Edición Plata SoulSilver).

En la Edición Oro HeartGold, el Señor Pokémon te entregará la Esfera Azul. Este objeto activa la aparición de Kyogre en la Torre Oculta. Está al nivel 50.

En la Edición Plata SoulSilver el Señor Pokémon te entregará la Esfera Roja. Este objeto activa la aparición de Groudon en la Torre Oculta. También está al nivel 50.

Una vez hayas capturado a Kyogre en la Edición Oro HeartGold y a Groudon en la Edición Plata SoulSilver, traslada uno al otro juego. Si hablas con el Profesor Oak en su laboratorio llevándolos en el equipo, éste te hará entrega de la Esfera Verde. Este objeto activa la aparición de Rayquaza en la Torre Oculta, también al nivel 50.

5.- ¿Puedo conseguir a Rotom?
Lo puedes conseguir en la Vieja Mansión de las Ediciones Diamante, Perla y Platino. Aparece en una televisión, pero solo de noche.

6.- ¿Qué son las Hojas Doradas?
Tu Pokémon puede encontrar una Hoja Dorada en las Rutas verdes del juego si tiene la naturaleza adecuada, para ello debes hablar con él en la hierba y observar si busca algo. Con 5 Hojas en el mismo Pokémon, Lira en Pueblo Primavera le fabrica una Corona. Al obtener la primera Corona obtienes una estrella de Tarj. Entrenador.

Mario
e-mail

Victini y Zekrom

Hola soy Tomeu, de Mallorca, un gran fan de los Pokémon y de la revista. Responda a estas preguntas si tiene tiempo,.

1.- ¿Dónde y cuándo se podrá conseguir a un Victini en las nuevas ediciones Blanca y Negra?
Todavía no se conocen los detalles, pero el primer evento WiFi de Pokémon Blanco y Negro será el Ticket Libertad que te permitirá ir a capturar a Victini.

2.- El Eléctrico es mi tipo favorito, con lo cual me gustaría saber qué Pokémon de ese tipo es el más fuerte en stats al nivel 100.
El Pokémon más poderoso de tipo Eléctrico es Zekrom con 680 de total de stats base. Le siguen de cerca Zapdos, Raikou y Voltros con 580 en total. Entre los Pokémon no legendarios destacan Electivire con 540 de total de stats base y Magnezone con 535.

3.- ¿Cuáles serían los mejores tipos para formar un equipo y pasarse un juego?
En realidad lo más importante para pasarse el juego es llevar bien entrenados a tus Pokémon en lo que a nivel se refiere. Siempre es bueno no depender de un solo Pokémon, sino tener 3 o 4 de tipos complementarios que se cubran las debilidades entre sí.

4.- ¿Podría poner la imagen de un Victini?
Aquí debajo la tienes. Mira qué mono.

5.- ¿Que es mejor en un combate, un Pokémon a mayor nivel o con ventaja sobre el tipo?
Pues depende de la ventaja de nivel y de la ventaja de tipo. Se puede derrotar a un Pokémon hasta unos 30 niveles más alto si se aprovechan las ventajas de tipo muy bien.



VICTINI, el Pokémon número #000 de la PokéDex de Teselia y #494 de la PokéDex Nacional.

6.- ¿En los días especiales como Nochebuena o tu cumpleaños, pasa algo y en qué edición?
En el día de tu cumpleaños, en las Ediciones Blanca y Negra te dan una sorpresa.

7.- He creado muchos Pokémon y algunos están bastante bien, ¿podría hacer que fueran conocidos, o para la sexta generación?
Del diseño de los Pokémon se ocupa Game Freak, mi opinión no la tienen en cuenta, aunque a veces pienso que deberían. En todo caso, si a cada entrenador que ha inventado Pokémon se le concediese ese privilegio, ya tendríamos unos cien mil Pokémon distintos en lugar de sólo 649 Pokémon.

8.- Y por último, ¿cuántas generaciones cree que habrá de Pokémon?
Ni idea, no sabemos el futuro, pero mientras sigan teniendo éxito, los Pokémon seguirán creciendo...

Tomeu
e-mail

DATOS DE VICTINI

Por Nivel	MTs			Otros Datos	Max Status
Disparo Fuego	Psico-choque	Demolición	Destello	Habilidad: Estrella Victoria (incrementa la Precisión del Pokémon y sus compañeros en batallas 2on2 y 3on3) Obtención: Isla Libertad (se precisa Ticket Libertad, objeto de evento) Tipo: Psíquico/Fuego, resistente a Lucha, Acero, Fuego, Planta, Psíquico y Hielo, débil a Tierra, Roca, Fantasma, Agua y Siniestro.	PS: 404 Ataque: 328 Defensa: 328 Velocidad: 328 At. Especial: 328 Df. Especial: 328
Foco Energía	Tóxico	Doble Equipo	Onda Trueno		
Confusión	Poder Oculto	Lanzallamas	Más Psique		
Incinerar	Día Soleado	Llamarada	Animar		
At. Rápido	Mofa	Imagen	Hierba Lazo		
Aguante	Hiperrayo	Carga Nitro	Contoneo		
Golpe Cabeza	Pantalla Luz	Descanso	Ida y Vuelta		
Carga Nitro	Protección	Canon	Sustituto		
Inversión	Telequinesis	Sofoco	Espacio Raro		
Ráfaga Llama	Velo Sagrado	Onda Certera	Voltio Cruel		
Cabezazo Zen	Frustración	Energíbola	Golpe Roca		
Purgatorio	Rayo Solar	Lanzamiento			
Doble Filo	Rayo	Rayo Carga			
Envite Ígneo	Trueno	Incinerar			
Apuesta Vida	Retroceso	Fuego Fatuo			
Poder Apoyo	Psíquico	Embargo			
Sofoco	Bola Sombra	Giga Impacto			

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK



Sopa de letras Pokémon

Esta sopa está llena de Pokémon Legendarios. Son 10, y te damos una pista: está este que ves...

M	E	W	V	U	B	R	S	H	A	Y	M	I	N	C	J	Z	M	T
E	C	Z	J	F	U	Z	B	T	R	N	F	J	Z	J	H	X	Y	H
W	F	J	M	I	R	Z	T	I	C	Z	Z	I	Z	M	H	Y	C	U
T	K	H	Y	X	B	H	O	O	E	F	R	R	J	Z	B	I	T	P
W	C	J	Z	I	H	F	Z	T	U	H	Z	D	F	H	L	C	J	H
O	Z	M	I	T	F	A	M	I	S	C	J	I	T	I	Z	J	H	I
F	H	Z	X	T	F	Y	Z	J	H	M	D	A	B	Z	H	M	F	Z
I	M	F	J	Z	P	L	I	P	D	P	N	L	L	Z	C	F	M	T
O	I	T	M	Z	M	P	I	R	F	I	T	G	C	L	O	X	M	K
X	C	H	Z	R	S	Z	N	F	T	R	T	A	Y	L	T	J	C	Y
I	Z	U	R	C	M	O	F	A	R	O	T	R	O	C	A	N	J	O
O	T	C	Z	B	I	N	R	N	T	I	I	Z	J	T	B	X	P	G
L	I	Y	T	F	W	I	R	I	T	L	Z	J	L	C	Z	I	Y	R
U	N	T	E	V	G	J	N	R	F	U	R	U	M	Z	C	C	Z	E
M	Z	F	J	I	W	T	Z	F	L	U	G	I	A	T	V	Ñ	O	C
M	H	H	T	H	O	T	P	T	B	C	E	T	O	Y	Z	I	D	X
Z	M	N	O	Y	T	E	I	P	O	X	U	I	T	Z	R	Z	N	Q
J	W	O	H	Z	M	F	D	Z	T	F	B	D	E	T	F	Z	D	H
F	H	Z	T	E	I	M	I	W	I	Z	V	U	T	I	U	N	I	J

Descubre los nombres de 10 Pokémon Legendarios